



XBOX 360®

Caladrius

カラドリウス



MOSS

⚠ 警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体、Kinect® センサー、アクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。詳しくは www.xbox.com/support をご覧ください。

健康についての重要な警告: 光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんななどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏でんかん発作を起こすことがあります。この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ・テレビから離れる
- ・画面の小さいテレビを使う
- ・明るい部屋でゲームをする
- ・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。



カラドリウス

CONTENTS

・ストーリー	04
・プレイヤーキャラクター	06
・ボス キャラクター	08
・操作方法	10
・エレメントシュートシステム	11
・画面の見方	12
・モード紹介	13
・ストーリーモード	14
・ボスラッシュモード	16
・スコアアタックモード	17
・アチーブメント	18
・リーダーボード	19
・ギャラリー	20
・Xbox LIVE マーケットプレース	21
・オプション	22

Story

古き穂やかな時代、それは一人の鍊金術師によって終わりを告げる。

放浪の天才鍊金術師バラケルスによりもたらされた鍊金術による元素（エーテル）制御の技術。

それは世界を構成する元素を組み替え、制御し、様々な力を生み出す技術だった。

新たな技術により鉱物を加工して機械を生み出し、医療、文化、産業が飛躍的に発展する事となる。

2つの大陸にまたがるサザラ共和国は鍊金術により繁栄し人々に豊かな暮らしを与える事となった。

それはバラケルスが鍊金術を体系化させてから数百年後の今も変わらぬ恩恵であり永遠に続く幸福な時代と思われた。

鍊金術による平和と技術が続くほど光は一層輝き、かつて鍊金術によって巻き起こされた闇は光に隠れ人々の記憶から消えていき、ただ伝説だけが残った。

・
・
・

バラケルスに連なる一族は辺境の村で生活し始祖より受け継がれた禁呪を守り続ける為に人目をさけて生きていた、だがそれに目をつけた者がいた。

サザラ共和国の中にあって比較的若い国であるバラダン王国の国王グラハムである。

王は鍊金術を生み出した一族に相応しい名譽と地位を求める一族の若者数名にそそのかし禁呪を持ち出させる事に成功する。

禁呪を手に入れた国王は約束通り一族の若者達に大量の金貨と地位を与えた。

王たるもの約束は守らねばならない、故に地位を与えその数分後に幽閉した。

禁呪の存在を知るバラケルスの一族は危険と判断し、里に残っている一族は残らず滅ぼした。

次に王は禁呪を用い新たなる軍を編成し、その為に必要な物を国民から徴収した。

その必要な物とは人の魂、人々は強制的に王都に連れられそこで魂を吸い上げられ兵器の一部とさせられた。

國の物は全て王の物である、よって國民の命をどうするかは王である自分が決められる。狂気をまとった王に意見できるものなど皆無であった。

人々が兵器の生贋となっていくその様はまさに地獄と呼ぶに相応しい光景だった。

そして人々の魂を糧とした兵器は王国全土に配置され平和は一瞬にして恐怖に変わった。

しかし、このバラダン王国の異変に立ち向かう三人の姿があった。

任務により国外に出ていたバラタン王国の守護騎士団長アレックスは帰路に立ち寄った村で王国の変貌を知る。純粋過ぎる目に映るのは愛すべき自國の変わり果てた姿だった。

彼女は一人國を正さんと救國の志を胸に立ち上がる。

狂気の王に滅ぼされた一族には唯一の生き残りがいた。

一族の者に守られ生き延びたケイは、禁呪の消滅と一族を翻弄した始祖への恨みを果たすため一人王国へと乗り込む。

枢機卿からの連絡が途絶えた教会は一人のシスターを王都へ送る事を決定した。

女神リディアに愛されし少女マリア

彼女は神の教えに従い光を灯さんとバラダン王国を目指す。

それぞれの思いを胸に、彼らはバラケルスの残した“空を翔る銀の翼”で飛び立っていた。

狂気の王は自らの導いた惨劇を楽しむように静かな笑みを一人浮かべていた。

悠久に続くと思われた光の時代の終焉と無限に落ちる闇の始まりを夢想するように…

Player character

『プレイヤーキャラクター』

バラダン王国の異変に立ち向かう三人。鍊金術師バラケルスの残した“空を翔る銀の翼”で狂気の王に立ち向かう。



アレックス・マーティン

CV. 内田 愛美



性別／女
誕生日／8月10日
年齢／17歳
身長／159cm
職業／王国騎士団団長
機体／ソード・イフリータ

平民の出身だが17歳にして守護騎士団団長に任命される。我が身を省みない行動力と何事にも諦めない強い意志の持ち主。変わり果てた祖国の惨状を知り王都へ向かう。



ケイ・パーシヴァル

CV. 豊永 利行



性別／男
誕生日／11月25日
年齢／19歳
身長／178cm
職業／鍊金術師
機体／ヴァルキリー・ランス

禁呪を作ったバラケルスを始祖とする一族の生き残り。一族の中でも始祖以来の天才と言われ育つ。己の手で始祖が遺した禁呪を消滅させるため戦う。

マリア・テレーゼ・ブルームフィールド

CV. 井澤 詩織



性別／女
誕生日／4月8日
年齢／16歳
身長／155cm
職業／王国教会シスター
機体／ライトニング・ユスティティア

隣国との国境近くにある小さな教会に仕えるシスター。特別な力を持つため、幼いころに両親と離れ教会に預けられた。枢機卿の身を案じ、戦いに身を投じる。



Boss

『ボス キャラクター』

グラハム王は封印されし禁呪を蘇らす事に成功する。狂気に染まつた王は人々を犠牲にして新たなる力を生み出し王国全土を闇へと落とした。



イリス・アンリース・
バラダン

CV. 日高 里菜

グラハム王の第4夫人の娘。正妃の子ではないイリスは父である王に振り向いてもらうのが望み。普段は子供らしく明るく無邪気だが、王族のためわがままでお嬢様気質なところも。



エレノア・リーグル

CV. 笠原 あきら

王国鍊金術師協会の主席研究員。日々の食事にも困るような貧しい家庭で育ったため自分の境遇に強いコンプレックスを持っている。人一倍勉学や研究に励み若くして主席にまで上り詰めた為、何もせずに現状に文句を言うような者はエレノアにとっては弱者であり憎むべき対象となる。

ミリア・マリヴィーン

CV. 加藤 祐梨

王都の舞台で活躍していた歌姫。彼女に求める男性は数多いが、人見知りが激しく臆病な性格の為、全て玉砕している。本来は人を傷つける事が嫌いなやさしい性格だが、王国の騒乱に巻き込まれてしまう。



イラ・ジェナ・
パルシオン

CV. 笹本 菜津枝

「王の盾」の二つ名を持つ、バラタン王国近衛騎士団長。責任感が非常に強く、公正な人柄。貴族の出だが身分にこだわらず、平民出身のアレックスとも親交が深い。王に対しての忠義は絶対的なものがある。



グラハム・ガルディアス・
バラダン

CV. 越田 直樹

バラダン王国第12代国王。かつては聰明で公正な名君と呼ばれていた。



Game control

操作方法

Xbox 360 コントローラー



● 左スティック	自機の移動/項目の選択
○ 方向パッド	自機の移動/項目の選択
Ⓐ ボタン	ノーマルショットを発射/決定
Ⓑ ボタン	防御・近接系エレメントシュートを発射/キャンセル
ⓧ ボタン	攻撃系エレメントシュートを発射
⓪ ボタン	支援系エレメントシュートを発射
Ⓑ 左トリガー	エレメントバーストを発射
⓪ 右トリガー	ボムを使用
START ボタン	ポーズメニューを開く

エレメントゲージ3つが50%以上の状態で左トリガーを押すとエレメントバーストを使用できます。もしくはB,X,Yボタンのいずれか2つ同時押しでも発射できます。



Element shoot system

エレメントシュートシステム

エレメントゲージを消費して撃つことができる特殊なショットをエレメントシュートと呼びます。エレメントゲージはエレメントシュートを使用していない間は徐々に回復します。エレメントコアを獲得すると全てのエレメントゲージが一定量回復します。



各キャラクターは攻撃系、支援系、防御・近接系の3タイプのエレメントシュートを使用できます。



ステージクリア後に、獲得したエーテルチップを使って、エレメントシュートを強化できます。強化したいエレメントシュートにカーソルを合わせて A ボタンで強化、B ボタンで回収できます。(※ 前ステージで強化した分は回収できません)

Game screen

画面の見方



- | | |
|------------|--|
| ① スコア | ゲーム中に獲得したスコアです。 |
| ② 自機ストック数 | 自機の残数で、0になるとゲームオーバーです。 |
| ③ ボム | 使用できるボムの数。自機が破壊されるか一定得点毎に1つ増えます。 |
| ④ ダメージ数 | NO DAMAGE設定をONにすると通常弾に当たった回数が表示されます。 |
| ⑤ ハイスコア | これまでにプレイした中での最高得点です。 |
| ⑥ 倍率表示 | エレメントシュートで敵を倒すとスコアの倍率が上がります。 |
| ⑦ エーテルゲージ | エレメントシュートやエレメントバーストを敵機に当てるときエーテルゲージがいっぱいになるとエーテルチップを1つ獲得します。 |
| ⑧ エーテルチップ | ステージ終了後、エーテルチップを使ってエレメントシュートの強化を行えます。 |
| ⑨ エレメントゲージ | エレメントシュートやエレメントバーストを撃つために使用します。 |
| ⑩ エレメントコア | 獲得すると全てのエレメントゲージが一定量回復します。 |
| ⑪ 魔導の欠片 | 特定の敵やボスの部位を破壊すると出現します。 |
| ⑫ ストックゲージ | 魔導の欠片を獲得するとストックが増え、9つ集めると画面内に魔導書が出現します。 |
| ⑬ 魔導書 | 獲得すると自機が1機増えます。 |
| ⑭ 自機 | プレイヤーが操作している機体です。 |
| ⑮ メダル | 敵を倒すと出現し、獲得するとスコアが増加します。 |

Game mode

モード紹介

3つのゲームモードと5つの機能から選んでプレイできます。



◆ STORY (ストーリーモード)

各ステージをクリアしていくエンディングを目指すモードです。

◆ BOSS RUSH (ボスラッシュモード)

連続で出てくるボスと戦うモードです。

◆ SCORE ATTACK (スコアアタックモード)

選択したステージでスコアを競うモードです。

◆ ACHIEVEMENTS (アチーブメント)

実績を確認できます。

◆ LEADER BOARDS (リーダーボード)

各ゲームモードのランキングを確認できます。

◆ GALLERY (ギャラリー)

「キャラクターイラストなどの画像」「BGM、各キャラクターボイス」「各キャラクターのプロフィール」「エンディング」を見ることができます。

◆ Xbox LIVE Marketplace (Xbox LIVE マーケットプレース)

ネットワークに接続してダウンロードコンテンツの購入を行うことができます。

◆ OPTION (オプション)

ゲームやコントローラーの設定を行うことができます。

Story

『ストーリーモード』

各ステージをクリアしていくエンディングを目指すモードです。



PLAY SIDE	1P側2P側を選択します。
STAGE	ゲームを開始するステージを選択します。
DIFFICULTY	ゲームの難易度を選択します。
NO DAMAGE	通常弾に当たっても残機が減らなくなります。
DEMO	会話イベントが入るかを選択します。
START	選択した設定でゲームを開始します。



プレイ前にキャラクターを選択します。2人プレイでは組み合わせによって会話も変化します。

エレメントショットやボムを駆使してステージを進みます。



ボスの体力ゲージを0にすれば倒すことができます。



ボスを倒すとステージクリアとなり、リザルト画面へ進みます。



CLEAR TIME	ステージ開始からクリアまでの時間です。
ENEMY KILL RATE	ステージに登場する敵機に対する破壊率です。
LEFT LIFE	残っているプレイヤー数です。
LEFT BOMB	残っているボム数です。
ETHER CHIP	現在持っているエーテルチップ数です。
MEDALS	ステージクリア時に保持していたメダル(小・大)の個数です。
BONUS SCORE	上記各項目によって得られるボーナス点の合計です。

Boss rush

『ボスラッシュモード』

連続で出てくるボスと戦うモードです。



ストーリーモードと違い「DEMO」の項目はありません。また、ボスラッシュモードではコンティニューやゲーム中の乱入はできません。



ハイスコアを目指し、ランキング上位を狙いましょう。ボスラッシュモードでは画面の上部にタイムが表示されます。

Score attack

『スコアアタックモード』

選択したステージでスコアを競うモードです。



ストーリーモードと違い「DEMO」の項目はありません。また、スコアアタックモードではコンティニューやゲーム中の乱入はできません。



選択したステージをクリアすると、その時点で終了となります。スコアアタックモードでは画面の上部にタイムが表示されます。

Achievements

◀ アチーブメント

ゲームで獲得した実績を確認できます。



◆ 実績アイコンの説明

アイコンは全部で46種類、コンプリートを目指しましょう。



震える大地

1面ボスを撃破せよ！



姫のたしなみ

イリスの羞恥ブレイクを全て目撃する。



小さな道標

スコア5,000,000点を突破で達成！



勝利した騎士

アレックスでゲームクリアする。

Leader boards

◀ リーダーボード

各ゲームモードのランキングを確認できます。

◆ LOCAL STORY

ローカルストーリーモードのリーダーボードを参照します。

◆ LOCAL BOSS RUSH

ローカルボスマッシュモードのリーダーボードを参照します。

◆ LOCAL SCORE ATTACK

ローカルスコアアタックモードのリーダーボードを参照します。

◆ Xbox LIVE STORY

Xbox LIVEストーリーモードのリーダーボードを参照します。

◆ Xbox LIVE BOSS RUSH

Xbox LIVEボスマッシュモードのリーダーボードを参照します。

ローカルやネットワークなど、全部で5つのランキングがあります。



ローカルランキングではそれぞれ10位までのランキングが表示されます。

LEADERBOARD - STORY					
RANK	NAME	SCORE	CHARACTER	STAGE	PLAY MODE
1	MOS	5000000	1	1	Normal
2	MOS	5000000	1	1	Normal
3	MOS	5000000	1	1	Normal
4	MOS	5000000	1	1	Normal
5	MOS	5000000	1	1	Normal
6	MOS	5000000	1	1	Normal
7	MOS	5000000	1	1	Normal
8	MOS	5000000	1	1	Normal
9	MOS	5000000	1	1	Normal
10	MOS	5000000	1	1	Normal

※ NO DAMAGEでのプレイや2人プレイ、またゲーム中にリスタートをした場合は登録されません。
※ Xbox LIVEランキングへは残機、ボム数が初期状態の時ののみ登録されます。

Gallery

『 ギャラリー 』

キャラクターイラストやBGMなどを確認できます。

◆ GRAPHICS

キャラクターイラストやゲーム中のグラフィックを閲覧します。

◆ BGM & VOICE

ゲーム中のBGM、ボイスを閲覧します。

◆ PROFILE

キャラクターの詳細情報を閲覧します。

◆ CONVERSATION

キャラクターの会話やエンディングを閲覧します。

ここではキャラクターのプロフィールやエンディングを見ることもできます。



ゲームを進めることによって、見ることのできる情報が増えています。



Xbox LIVE Marketplace

『 Xbox LIVE マーケットプレース 』

ネットワークに接続してダウンロードコンテンツの購入ができます。

◆ Xbox LIVE

Xbox LIVE® は、Xbox 360 のオンラインのゲームとエンターテイメントのサービスです。本体をインターネットに接続するだけで無料で参加できます。ゲームの体験版を無料で入手できるほか、ハイビジョン ムービーにすぐにアクセスすることもできます（別途費用がかかります）。Kinect を使用すると、簡単な操作で再生や早送りなどができます。有料の Xbox LIVE ゴールド メンバーシップにアップグレードすると、世界中のフレンドとオンラインでゲームができます。Xbox LIVE を利用すれば、さまざまなゲームやエンターテイメントに接続できます。詳しくは www.xbox.com/live をご覧ください。

Xbox LIVE を利用するためには

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をインターネットに接続し、Xbox LIVE サービスに加入することが必要です。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とインターネット回線の接続に関する詳細は www.xbox.com をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および www.xbox.com/familysettings をご覧ください。

Option

《 オプション }

ゲームやコントローラーの設定を行えます。

◆ GAME SETTING

ゲーム中のプレイヤー設定を行います。プレイヤーの残機数やボム数、画面横や被弾時のキャラクター画像表示、壁紙の種類を設定できます。

◆ CONTROLLER

ゲーム中のコントローラー設定を行います。

◆ SCREEN

ゲーム中のスクリーン設定を行います。

◆ SOUND

ゲーム中のサウンドボリューム設定を行います。

◆ STORAGE

セーブ時のストレージ設定を行います。

◆ CREDITS

スタッフクレジットの再生を行います。

スクリーンやサウンドボリュームの設定など、全部で6つの項目があります。



コントローラーのボタンの配置をここで変更することができます。



株式会社モス

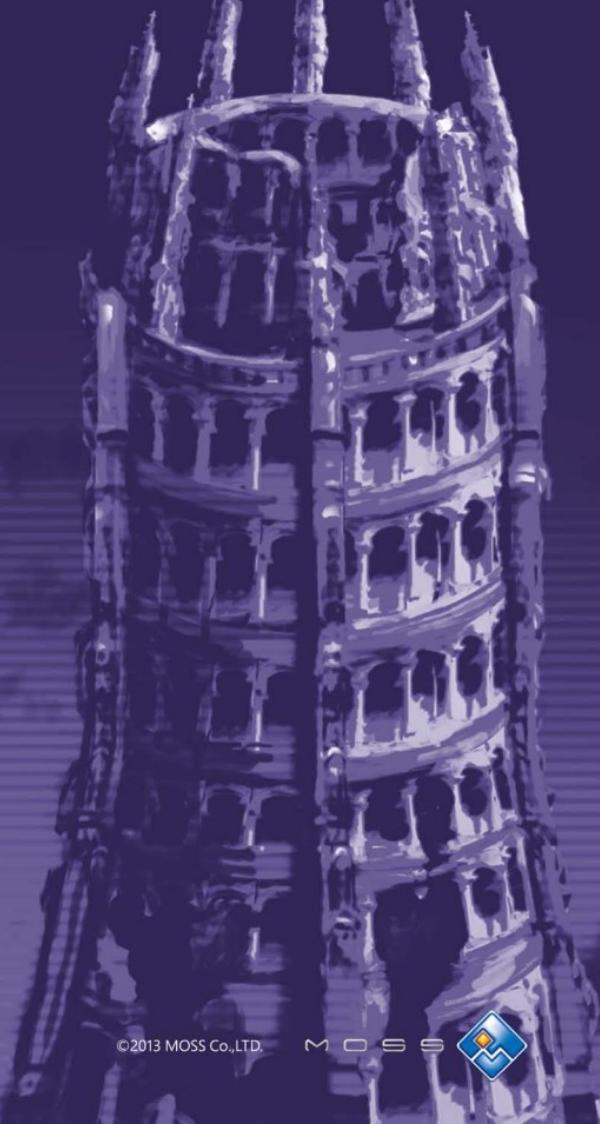
〒111-0041 東京都台東区元浅草1-1-1-7F

カスタマーサポート

03-3843-1310

13:00~18:00 (土日祝祭日および弊社指定定休日を除く)

<http://www.mossjp.co.jp/>



©2013 MOSS Co.,LTD.

M O S S

